

## 1♠-X-P-P-?

Fiche inspirée par Philippe Lanceau : « *Les Contres* », 2010, p. 78-79. Les exemples sont tirés de cet ouvrage.

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	X	passé	passé
?			

→ **Vous avez ouvert, en Sud**, d'1♠ en majeure 5<sup>ème</sup> : au moins 5 cartes à ♠, 12H à 23HL. Rarement, avec un bel unicolore de 10H seulement (12HL) dont tous les points sont utiles, ou un bicolore répondant à la règle des 20 : points H + nombre de cartes du bicolore ≥ 20, dont les points sont dans les cartes du bicolore.

→ **L'intervention de votre adversaire Ouest** par *contre* (d'appel, évidemment) promet normalement au moins l'ouverture, sans limite supérieure. Il est en principe plutôt court à ♠ (sauf « contre toute distribution »).

→ Cette intervention change la nature des enchères, en faisant entrer votre camp en « compétitives », même lorsqu'il s'agit d'un simple *contre*. La chute devient acceptable si les adversaires marquent moins que s'ils avaient joué leur propre contrat.

→ **Le « passé » de votre partenaire Nord** est ambigu et peut parfaitement cacher un peu de jeu (jusqu'à 10-11H, sans enchère satisfaisante), d'autant qu'Est parlera presque toujours et que donc la parole lui reviendra. Mais son jeu peut également être parfaitement nul...

→ **Est passe également**, de façon totalement inattendue. S'il n'est pas devenu fou (ou inattentif), ce Passe ne se conçoit qu'avec une belle main de 10HL au moins, comprenant au moins 5 cartes à ♠ (ou 4 liées pouvant fournir 3 levées). Ce passe signifie : « partenaire, je désire jouer 1♠ contré ». Est a donc décidé de vous punir en transformant le Contre d'appel en Contre de pénalité.

→ **En Sud, il convient maintenant** de bien juger vos cartes, pour tenter de prendre la bonne décision...

- Passe **NF** Quelquefois, il n'y a pas d'autre solution. Exemple : ♠RDV983 ♥A52 ♦72 ♣65 → passé. En effet, vous ne perdrez que deux atouts, et si votre partenaire n'a rien, les adversaires sont dans la zone du chelem. Peut-être la situation tournera-t-elle à votre avantage. En tout cas, vous avez bien fait de ne pas ouvrir cette main de 2♠ ! Vous étiez trop beau, et risquez de plus de manquer un contrat à ♥.
- XX **F** **S.O.S. !**. Exemple : ♠V9532 ♥RV3 ♦D107 ♣RD → XX : « Partenaire, sauve-moi en proposant ta meilleure couleur ! »
- 1SA **NF** Un pis-aller, avec tout de même 16+HL. Exemple : ♠V9874 ♥A3 ♦RD3 ♣AD4 → 1SA sera sans doute le moins mauvais contrat.
- 2♣ **NF** Bicolore vrai, en général 5-5 (au moins 5-4...). Exemple : ♠AV852 ♥95 ♦6 ♣RD1053 → 2♣, vous avez ouvert en appliquant la règle des 20 (voir l'introduction). Vous tombez mal à ♠, essayez ♣ !
- 2♦ **NF** Bicolore vrai, en général 5-5 (au moins 5-4). Vous tombez mal à ♠, essayez ♦ !
- 2♥ **NF** Bicolore vrai, au moins 5-4. Exemple : ♠R0754 ♥RD93 ♦RV8 ♣2 → 2♥. Vous êtes mal parti, car les ♥ sont derrière vous, mais il est possible que vous ne soyez pas contré. En tout cas, le Contreur n'en possède en général pas plus de 4.

**Principe : De façon exceptionnelle, vous avez été contré au niveau de 1.  
Voyez si la chute ne sera pas moins sévère dans un autre contrat.  
Dans cette situation, le Surcontre est toujours SOS.**